



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

# **FASILITAS REHABILITASI ANAK KORBAN KEKERASAN SURABAYA**

GAGAS DIO AGIL LIYANTO  
3212100055

DOSEN PEMBIMBING:  
NUR ENDAH NUFFIDA, ST., MT.

PROGRAM SARJANA  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA  
2017



**LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581**

**FASILITAS REHABILITASI ANAK KORBAN  
KEKERASAN SURABAYA**

**GAGAS DIO AGIL LIYANTO  
3212100055**

**DOSEN PEMBIMBING:  
NUR ENDAH NUFFIDA, ST., MT.**

**PROGRAM SARJANA  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA  
2017**

LEMBAR PENGESAHAN

**FASILITAS REHABILITASI ANAK KORBAN  
KEKERASAN SURABAYA**



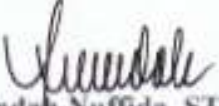
Disusun oleh :

**GAGAS DIO AGIL LIYANTO**  
NRP : 3212100055

Telah dipertahankan dan diterima  
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581  
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 11 JANUARI 2017  
Nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing

  
**Nur Endah Nuffida, ST., MT.**  
NIP. 197610122003122001

Kaprodi Sarjana

  
**Defry Agatha Ardianta, ST., MT.**  
NIP. 198008252006041004

  
**Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS**  
  
**Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D.**  
NIP. 196804251992101001

## **LEMBAR PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : GAGAS DIO AGIL LIYANTO

N R P : 3212100055

Judul Tugas Akhir : FASILITAS REHABILITASI ANAK KORBAN  
KEKERASAN SURABAYA

Periode : Semester Gasal 2016 / 2017

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinil), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Jurusan Arsitektur FTSP - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir RA.141581

Surabaya, 11 Januari 2017

Yang membuat pernyataan

(Gagas Dio Agil Liyanto)

NRP. 3212100055

## **ABSTRAK**

### **FASILITAS REHABILITASI ANAK KORBAN KEKERASAN SURABAYA**

Oleh

**GAGAS DIO AGIL LIYANTO**

**32122100055**

Ketika anak mengalami tindak kekerasan, akan memiliki dampak yang sulit untuk disembuhkan kondisi psikologisnya. Anak akan mengalami dampak dengan gejala berbagai macam dan berbeda-beda tergantung kejadian yang dialami korban. Namun pada umumnya akan memiliki dampak seperti mudah marah, temperamental, stres yang dilampiaskan ke tindakan kasar, trauma, merasa cemas yang berkelanjutan, depresi, pendiam, sensitif, cenderung menarik diri kehidupan sosial, bahkan yang paling parah adanya kecenderungan untuk melakukan bunuh diri karena tidak sanggup menanggung peristiwa yang dialaminya. Perlu adanya penanganan fasilitas yang dapat mendukung proses terapi dan memperbaiki perilaku anak. Dan juga dapat mempersiapkan anak untuk kembali ke lingkungan sosial mereka seperti semula.

Objek rancang yang mewadahi respon tersebut adalah Fasilitas Rehabilitasi Anak Korban Kekerasan. Dengan metoda *Rationalist Approaches*, serta pendekatan behavior setting dan *Phenomenology of Perception* yang dapat digunakan untuk menghadirkan arsitektur yang dapat mendukung proses terapi anak. Dan juga menggunakan pendekatan *Architecture for Children*, untuk menyesuaikan fasilitas dan elemen-elemen arsitektur bagi anak-anak. Dengan begitu anak-anak yang mengalami trauma akibat kekerasan diharapkan dapat terbantu untuk kembali seperti semula

Kata Kunci : Kekerasan anak, Psikologis, Perilaku, Rehabilitasi

**ABSTRACT**  
**REHABILITATION FACILITY FOR CHILDREN VICTIMS OF VIOLENCE**

Oleh  
**GAGAS DIO AGIL LIYANTO**  
**32122100055**

When children experience violence, will have an impact that is difficult to cure the psychological condition. Children will experience the impact of the symptoms of various kinds and vary depending on events experienced by the victim. But in general, will have an impact such as irritability, temperamental, stress acted to act rude, trauma, anxiety sustainable, depression, quiet, sensitive, tend to withdraw social life, even the most severe tendency to commit suicide because they do not able to endure the events that happened. The need for treatment facilities that can support the process of therapy and improve the behavior of children. And also can prepare children to return to their normal social environment.

Object design which rallying the response is Rehabilitation Facilities Children Victims of Violence. With the method of Rationalist Approaches, as well as the approach to setting behavior and Phenomenology of Perception that can be used to deliver an architecture that can support the process of child therapy. And also use the approach Architecture for Children, to adjust the facilities and architectural elements for children. With so children traumatized by violence is expected to be helped to return to normal.

Key word : Child abuse, Psychological, Behavioral, Rehabilitation

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	v
I    Pendahuluan	
I.1   Latar Belakang	1
I.2   Isu dan Konteks Desain	2
I.3   Permasalahan dan Kriteria Desain	3
II   Program Desain	
II.1   Rekapitulasi Program Ruang	5
II.2   Deskripsi Tapak	10
III   Pendekatan dan Metoda Desain	
III.1   Pendekatan Desain	13
III.2   Metoda Desain	14
IV   Konsep Desain	
IV.1   Eksplorasi Formal	17
IV.2   Eksplorasi Teknis	22
V    Desain	23
V.1   Eksplorasi Formal	23
V.2   Eksplorasi Teknis	33
VI   Kesimpulan	35
DAFTAR PUSTAKA	36

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	Diagram Hubungan Antar Ruang_____	10
<b>Gambar 2.2</b>	Tapak, (Sumber: maps.google.com)_____	10
<b>Gambar 2.3</b>	Vegetasi Tapak_____	11
<b>Gambar 2.4</b>	Tingkat Kebisingan _____	11
<b>Gambar 2.5</b>	Orientasi Cahaya _____	11
<b>Gambar 2.6</b>	Sirkulasi Tapak_____	12



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.1</b>	Jenis Kekerasan dan Pelaku	1
<b>Tabel 1.2</b>	Data kasus kekerasan anak	2
<b>Tabel 2.1</b>	Kebutuhan Ruang Berdasarkan Aktivitas	5
<b>Tabel 2.2</b>	Kebutuhan Ruang	9
<b>Tabel 3.1</b>	Karakter Ruang dan Respon	15

## BAB I

### Pendahuluan

#### I.1 Latar Belakang

Kekerasan merupakan tindak kejahatan yang dapat terjadi dimana saja dan dapat dialami oleh siapa saja. Bentuk kekerasan berbagai macam jenisnya, seperti kekerasan fisik, verbal atau intimidasi, psikis, dan seksual. Dan yang kerap menjadi korban adalah anak-anak, dimana kekerasan itu dapat terjadi di lingkungan tempat tinggal, sekolah maupun di lingkungan keluarga sendiri

Tabel 1.1 Jenis kekerasan dan Pelaku

Jenis Kekerasan anak		Pelaku
Fisik	Penganiayaan Pemukulan Pengeroyokan	Orang tua Teman sebaya Keluarga
Psikis	<i>Bullying</i> Penelantaran Intimidasi	Teman sebaya Orang tua Lingkungan keluarga
Seksual	Pelecehan Pencabulan Pemerksaan	Orang tua Keluarga Teman sebaya Guru (Lingkungan Sekolah) Orang yang tidak dikenal

*Sumber: kpai.go.id*

Ketika seorang anak mengalami tindak kekerasan, pasti akan memiliki dampak yang sangat sulit disembuhkan kondisi psikologisnya. Anak akan

mengalami dampak dengan gejala berbagai macam dan berbeda-beda tergantung kejadian yang dialami korban. Kekerasan memiliki dampak seperti trauma, merasa cemas yang berkelanjutan, depresi, gangguan pengendalian diri, cenderung menarik diri kehidupan sosial bahkan yang paling parah adanya kecenderungan untuk melakukan bunuh diri karena tidak sanggup menanggung peristiwa yang dialaminya.

Ketika anak mengalami kekerasan, dia tidak akan bisa berperilaku seperti seperti dulu lagi. Akibat dampak-dampak yang dialaminya, itu dapat membuat lingkungan sosialnya sulit menerima perilaku mereka. Penyimpangan perilaku anak memang sangat sulit diterima oleh lingkungan masyarakat dan bahkan bagi sebagian orang malah tidak memperdulikannya. Jika hal tersebut terjadi berlebihan, dan anak tidak mampu menanggung akibatnya akan memperburuk kondisi psikologisnya yang akan membuat anak menarik diri dari lingkungan sosial dan hal terburuknya akan terjadi keinginan untuk melakukan bunuh diri.

Sedangkan kasus kekerasan di Indonesia meningkat tiap tahunnya, seperti yang tertera dalam tabel berikut.

Tabel 1.2 Data kasus kekerasan anak

<b>Tahun</b>	<b>Jumlah Kasus</b>
2011	2179
2012	3512
2013	4311
2014	5066
2015	6006

*Sumber: kpai.go.id*

Ini dikarenakan dampak dari kekerasan juga dapat memunculkan pelaku-pelaku kekerasan baru yang berasal dari korban. Menurut KPAI anak tidak hanya menjadi korban, tetapi juga sebagai pelaku. Hal ini dapat timbul ketika anak melihat atau mengalaminya dalam lingkungan keluarga sendiri. Anak yang mengalami kekerasan akan bersifat pendendam, agresif, dan memiliki penyimpangan perilaku, sehingga berkecenderungan untuk meneruskan tindak kekerasan itu kepada orang lain.

## I.2 Isu dan Konteks Desain

Isu perancangan yang diangkat adalah kekerasan pada anak, dampak dan upaya penanganannya. Salah satu penanganan yang tepat adalah fasilitas rehabilitasi untuk anak-anak korban kekerasan. Namun, keterbatasan fasilitas dan suasana lingkungan yang belum mendukung untuk kesembuhan

psikologis anak. Penanganan dan penyembuhan kondisi psikologis anak korban kekerasan sangat perlu diutamakan, karena kondisi psikologisnya tidak stabil seperti anak pada umumnya.

Proses penanganan terhadap korban umumnya dimaksimalkan hanya pada tahap pelaporan, penanganan medis, dan tindak hukum terhadap pelaku, sedangkan tahap rehabilitasi dijalankan dengan kurang maksimal. Tindak rehabilitasi juga terganggu karena kurangnya fasilitas yang memadai, suasana pada fasilitas yang kurang mendukung proses terapi, dan masih belum dapat mempersiapkan anak untuk kembali ke lingkungan sosial mereka seperti semula. Maka perlu adanya fasilitas yang dapat mendukung proses terapi untuk anak korban kekerasan.

## Konteks Desain

Konteks desain adalah Fasilitas Rehabilitasi Anak Korban Kekerasan, yang dapat mengarahkan perilaku dan kondisi psikis anak menjadi lebih baik dengan meringankan sejenak trauma yang dialami dengan melakukan terapi sambil bermain dengan sesama. Fasilitas tersebut terdapat lingkungan sosial yang dapat membantu anak korban kekerasan agar dapat

bersosialisasi kembali ke dalam lingkungan sosial mereka seperti semula.

### I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain

Suasana dan lingkungan pada fasilitas penanganan yang ada masih belum mendukung proses penyembuhan. Bagaimana merancang objek terapi anak korban kekerasan yang dapat mempengaruhi psikologis dan mengarahkan perilaku anak agar menjadi lebih baik. Penanganan pada fasilitas hanya menyembuhkan trauma sementara sedangkan ketika keluar dari tempat fasilitas dan kembali ke lingkungannya, besar kemungkinan trauma itu tidak sembuh dan akan terulang kembali. Bagaimana merancang fasilitas terapi yang dapat menghadirkan persepsi menyenangkan

bagi anak-anak, tidak menakutkan dan memiliki suasana yang ramah, sehingga dapat menyiapkan kembali kedalam kehidupan sosial mereka kembali.

#### **Kriteria Desain**

- Semua ruangan yang mendukung proses terapi harus menghindari sinar matahari langsung.
- Objek rancang secara visual dapat menghadirkan persepsi yang menyenangkan dan memberikan stimulasi bagi anak-anak untuk bermain.
- Mengurangi batasan dengan dinding dan lebih terbuka untuk area terapi.
- Memasukan unsur ruang luar ke dalam ruang dalam pada beberapa bagian objek rancang.



## BAB II

### Program Desain

#### II.1 Rekapitulasi Program Ruang

Objek rancang merupakan fasilitas rehabilitasi anak korban kekerasan. Yang bertujuan untuk membantu proses terapi dan penyembuhan kondisi psikologis anak korban kekerasan agar dapat bersosialisasi kembali ke lingkungan masyarakat seperti semula. Ruang dan elemen arsitektur perlu dirancang agar dapat memberikan persepsi dan pengalaman yang menyenangkan, aman, menenangkan agar dapat mendukung proses terapi dan penyembuhan anak.

Program dalam objek ini disusun berdasarkan aktivitas dari proses terapi anak korban kekerasan, dan beberapa fasilitas pendukung lainnya.

Tabel 2.1 Kebutuhan Ruang Berdasarkan Aktivitas

Aktivitas	Ruang
<b>1. Asesmen (penilaian perilaku anak)</b>	
Deskripsi -Terapis melakukan pengenalan dan pendekatan ke anak -Penilaian dan identifikasi awal dampak yang dialami anak melalui perilaku anak -Penggalian informasi tentang anak ke orang tua atau keluarga	-Lobby (ruang Penerima) -Ruang Pelayanan Medis -Ruang Penilaian
<b>2. Terapi Bermain</b>	
Deskripsi -Duduk melingkar sambil melakukan permainan bersama dengan terapis dan perawat yang dapat mendorong anak lebih dapat berinteraksi -Anak saling bermain bersama sambil belajar bersosialisasi kembali seperti semula.	-Ruang Bermain -Ruang luar (Area Bermain)
<b>3. Terapi Melukis dan Kesenian</b>	

<p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Menggambar dan melukis bersama</li> <li>-Secara tidak langsung anak diajak untuk melepaskan emosi melalui lukisan dan gambar yang dibuatnya</li> <li>-Belajar membuat kerajinan tangan atau karya bersama</li> <li>-Menceritakan hasil lukisannya di hadapan teman-temannya untuk melatih kepercayaan diri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ruang Kesenian</li> <li>-Ruang Luar</li> </ul>
<b>4. Terapi Musik</b>	-Ruang Musik
<p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Bernyanyi bersama-sama dan bermain musik bersama</li> <li>-Belajar melepaskan emosi dengan bermain musik sesuai apa yang disukai</li> </ul>	
<b>5. Terapi Hewan dan Berkebun</b>	

<p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Belajar berkebun sambil bersosialisasi</li> <li>-Belajar merawat dan menyayangi hewan (Kelinci, Ikan, Burung dan hewan peliharaan lainnya) yang dapat menumbuhkan sikap penyayang, tanggung jawab dan rasa peduli</li> <li>-Bermain bersama dengan hewan</li> </ul>	-Area Berkebun
<b>6. Terapi Drama <i>Theatrical</i></b>	-Ruang serbaguna
<p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Melihat pertunjukan pentas drama boneka</li> <li>-Belajar mengenal drama dan menari</li> <li>-Belajar menulis puisi dan membaca puisi dan dongeng (bercerita ke anak-anak lain dan terapis)</li> </ul>	-Ruang Luar (area bermain)
<b>7. Konseling</b>	

Deskripsi	-Area
<p>-Anak diajak bercerita dan mecurahkan perasaanya kepada terapis agar lebih terbuka, sedangkan terapis menanggapi dengan memberikan saran.</p> <p>-Terapis mencoba menggali dan mengetahui perkembangan anak melalui obrolan bersama dengan di damping keluarga</p>	Konseling

#### Fasilitas Pendukung

- Area Parkir

Sebagai tempat parkir pengunjung dan pengguna, terdapat parkir motor dan mobil

- Ruang Terapis

Sebagai tempat bagi terapis untuk berdiskusi antar terapis, melakukan aktivitas lainnya dan dapat juga sebagai tempat untuk terapis menenangkan dan menyiapkan diri sebelum sesi terapi dimulai.

- Ruang Perawat

Sebagai tempat untuk perawat yang akan membantu para terapis untuk menangani anak. Dapat berfungsi juga untuk perawat berdiskusi dengan perawat lainnya dan tempat untuk beristirahat sejenak bagi perawat.

- Ruang Berkas

Ruang penyimpanan berkas dan dokumentasi penanganan anak.

- Kantin

Kantin untuk pengunjung dan pekerja

- Area Rawat Inap

Sebagai tempat penginapan sementara untuk anak korban kekerasan yang membutuhkan pengawasan lebih karena kondisinya belum stabil dan sebagai tempat istirahat sementara bagi anak-anak yang terapi.

- Taman untuk pengunjung

Taman yang terletak di dekat area rawat inap digunakan untuk tempat berkunjung keluarga dan teman dari anak yang menginap di area rawat inap. Sekaligus dapat memberikan persepsi yang menyenangkan dan menumbuhkan rasa percaya terhadap orang-orang baru dengan melihat kebersamaan teman sesama kamar di rawat inap bercengkrama dengan teman dan keluarganya.

- Taman Kayu

Sebagai ruang pemisah antara fasilitas terapi dengan area rawat inap dan dapat digunakan pengguna dan pegawai untuk bersantai bersama.

- Area Baca

Sebagai tempat untuk menghabiskan waktu bagi anak rawat inap ketika bosan dan juga sebagai tempat kumpul bersama sesama anak rawat inap. Area ini juga dapat digunakan sebagai



tempat belajar bersama agar pelajaran sekolah tidak tertinggal

- Ruang Serbaguna

Ruang ini selain digunakan untuk aktivitas terapi Drama *Theatrical*, digunakan untuk pertemuan dan rapat.

- Tempat Ibadah (Musholla)

Sebagai tempat ibadah untuk pengguna dan pegawai

- Ruang Pegawai

Ruang bagi para pegawai seperti pegawai kebersihan, perawat taman dan juga digunakan penyimpanan peralatan kebersihan, perkebunan dan gudang.

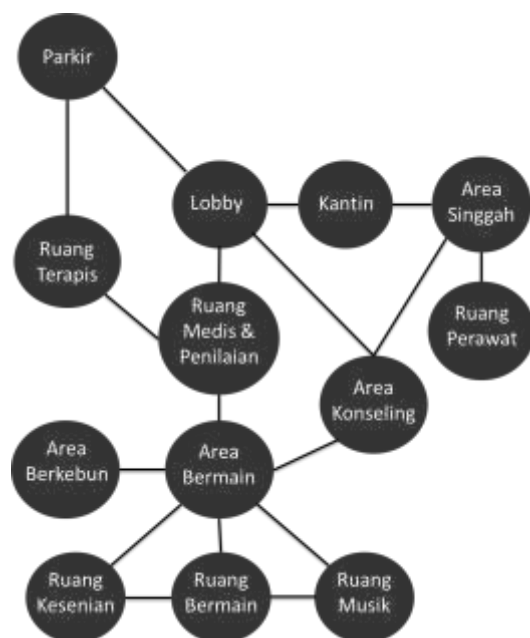
- Area Service

Area meliputi ruang utilitas, wc/kamar mandi, tempat penyimpanan alat-alat kebersihan

Tabel 2.2 Kebutuhan Ruang

No	Nama Ruang/ Fasilitas	Kapasitas tiap ruang	Luas per unit (m <sup>2</sup> )	Banyak Ruang	Total Luasan (m <sup>2</sup> )
<b>Fasilitas Utama</b>					
1	Ruang pelayanan Medis	10-15 orang	88	2	176
2	Ruang Penilaian	3-5 orang	29.25	2	58.5
4	Ruang Bermain	5-7 orang	22	3	66
5	Ruang Kesenian	8-10 orang	44	3	132
6	Ruang Musik	5-7 orang	30	3	90
7	Area Berkebun	20-25 orang	475	1	475
8	Ruang Pentas (R. Serbaguna)	10-15 orang	90	1	90
9	Area Konseling	35-40 orang	576	1	576
10	Area Bermain (Ruang Dalam)	50- 70 orang	840	1	840
<b>Fasilitas Pendukung</b>					
11	Lobby / Ruang Tunggu	20-40 orang	360	1	360
12	Ruang Terapis	15-20 orang	104	1	104
13	Ruang Pengawasan dan Pegawai	10-15 orang	75	1	75
14	Ruang Terapis (untuk temu keluarga pasien)	15-25 orang	122.5	1	122.5
15	Ruang Inap Perawat	10-15 orang	96	2	96
16	Musholla	20-25 orang	200	1	200
17	Area Baca	20-30 orang	50	1	50
18	Area Rawat Inap		468	2	936
19	Area Makan Rawat Inap		135	1	135
20	Toilet		15	20	300
21	Area Parkir		1200	-	1200
	<b>Total</b>				

## Diagram Hubungan Antar Ruang



Gambar 2.1 Diagram hubungan antar ruang

Hubungan antar ruang disusun berdasarkan aktivitas dalam objek. Untuk terapis dari tempat parkir bisa langsung masuk ke ruang kerjanya tanpa harus melewati lobby atau entrance. Dan area bermain sebagai penghubung ruang-ruang terapi, karena aktivitas anak-anak paling banyak dilakukan di area bermain. Untuk pengawasan selama proses terapi, terdapat ruang perawat, ini ditujukan untuk pemantauan setiap aktivitas anak-anak lebih terjaga. Dan untuk ruang perawat utama diletakkan di dekat area singgah agar jangkauan saat dibutuhkan pasien inap lebih mudah.

## II.2 Deskripsi Tapak

Tapak berada di daerah Surabaya Barat, tepatnya berada di Jalan Bukit Darmo Boulevard.



Gambar 2.2 Tapak

Sumber: *maps.google.com*

Lahan berbentuk persegi panjang menghadap jalan, dengan luas lahan 125m x 100m. Lahan berfungsi sebagai wilayah Perdasas menurut peta penggunaan lahan UP Satelit tahun 2008.



Batas-batas lahan sebagai berikut,

- Sebelah Utara: Lahan kosong dan permukiman
- Sebelah Selatan: Jalan raya dan pertokoan
- Sebelah Barat: Lahan kosong dan lahan parkir

- Sebelah Timur: jalan raya dan apartemen

### Analisis Tapak

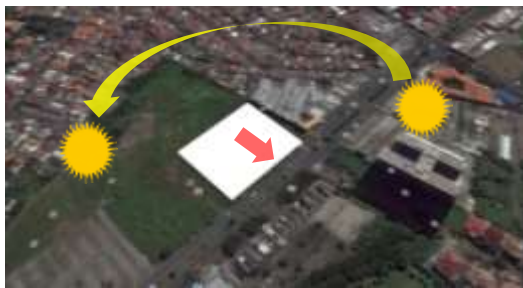
#### a. Vegetasi

Lahan ditumbuhi rerumputan yang cukup lebat dan beberapa tanaman liar. Di depan lahan terdapat pepohonan yang masih kecil dengan jarak 5-7 m satu dengan yang lainnya.



Gambar 2.3 Vegetasi Tapak

#### b. Orientasi Cahya



Gambar 2.5 Orientasi Cahaya

Tapak menghadap kearah tenggara. Orientasi bangunan harus menghadap kearah tenggara juga, agar tidak terkena sinar matahari langsung. Maka ruang-ruang dihadapkan kearah tenggara

untuk menghindari sinar matahari langsung yang dapat mengganggu kenyamanan aktivitas akibat panas. Tapak hanya terbayangi sedikit saat pagi hari, ketika menjelang siang sudah tidak terbayangi sama sekali. Maka dibutuhkan banyak pepohonan untuk perteduhan.

#### c. Tingkat Kebisingan



Gambar 2.4 Tingkat Kebisingan

Sumber kebisingan pada tapak terletak pada jalan raya yang berada tepat pada sisi sebelah timur pada tapak. Maka ruang terapi harus diletakan di belakang tapak menjauhi dari sumber kebisingan, agar tidak terganggu kebisingan pada tapak.

#### d. Iklim

Suhu udara di Kota Surabaya berkisar  $25^{\circ}\text{C}$  –  $30^{\circ}\text{C}$ , dengan temperatur terendah pada bulan Juli dan Agustus  $22^{\circ}\text{C}$  dan tertinggi pada bulan September  $36^{\circ}\text{C}$ . Bulan Januari hingga Maret serta Desember merupakan bulan basah (curah hujan tinggi), sementara

bulan April sampai Juni dan November merupakan bulan lembab. Bulan Juli hingga Oktober merupakan bulan kering (kemarau).

e. Sirkulasi



Gambar 2.6 Sirkulasi Tapak

Jalan Bukit Darmo Boulevard, memiliki sirkulasi 2 arah. Di depan lahan terdapat jalur pedestrian dengan lebar sekitar 1 m, dengan lebar jalan raya 10 m.

POTENSI

Lahan terletak di daerah yang mudah diakses sehingga memudahkan bagi pengguna dari dalam maupun luar kota. Lahan cukup jauh dari daerah permukiman, sehingga cukup jauh dari sosialisasi masyarakat. Dengan kondisi tersebut, proses rehabilitasi dapat berjalan lancar tanpa terganggu kemungkinan adanya pandangan dan tindakan buruk dari masyarakat terhadap anak-anak korban kekerasan.

PERMASALAHAN

- Lahan memiliki tingkat kebisingan yang cukup tinggi pada waktu sore hari
- Suhu cukup panas karena pepohonan yang rindang sangat sedikit

## **BAB III**

### **Pendekatan dan Metoda Desain**

#### **III.1 Pendekatan Desain**

Konteks desain yaitu Fasilitas Rehabilitasi Anak Korban Kekerasan. Untuk menghadirkan objek rancang berupa tersebut, diperlukan pendekatan ekstrinsik maupun intrinsik berkaitan dengan Psikologis dan perilaku anak. Maka pendekatan yang digunakan sebagai berikut,

##### ***Behavior Setting***

Dengan melihat isu dan permasalahan desain yang ada, pendekatan desain yang digunakan adalah behavior setting. Pendekatan ini digunakan untuk dapat menjawab permasalahan desain yang ada. Dan berdasarkan isu dan usulan objek, mengarah pada fasilitas atau objek rancang yang dapat mempengaruhi dan perilaku anak korban kekerasan menjadi lebih baik, tenang, tidak merasa takut sehingga dapat mendukung proses penyembuhan dan terapi. Maka dalam hal ini yang perlu diperhatikan adalah pola perilaku, aktivitas dan karakter lingkungan.

Karakter sebuah setting fisik atau lingkungan binaan tergantung pada setting perilaku (behavior setting) yang ada dan jumlah orang yang berpartisipasi di dalamnya (Lang 1987).

Behavior setting dapat terbentuk dari rangkaian perilaku, aktivitas, persepsi, motivasi (dorongan yang ada dibalik perilaku), serta faktor-faktor lingkungan. Lang 1987 menunjukan bahwa terjadinya perilaku spasial bisa merupakan respon langsung dari lingkungan, bisa juga dari proses persepsi. Proses persepsi dipengaruhi oleh *schemata* (gambaran mental akan sesuatu yang pernah dialami atau diingat). Setting yang dihadirkan adalah salah satu metode penyembuhan psikologis anak yakni *Ecobehavior*, dimana anak-anak saling bersosialisasi dan berinteraksi dengan perawat dan terapis dengan suasana alamiah dan natural, karena terapi yang dilakukan dalam memanfaatkan potensi alam dapat menenangkan kondisi psikis anak.

##### ***Phenomenology of Perception***

*Phenomenology of perception* dalam arsitektur dapat diterapkan kedalam ruang. Secara visual ruang memiliki lapisan, eksistensi, suasana, dan batas-batas yang jelas dengan titik tertentu. Jika dengan persepsi yang berbeda terhadap ruang dapat menghadirkan fenomena yang pernah dialami, maka dengan bentuk ruang

tertentu sesuai persepsi pengamat akan dapat menghadirkan kembali fenomena yang pernah dialaminya.

Dengan begitu hal ini dapat diterapkan kedalam perancangan objek ini. Menghadirkan secara visual yang dapat menghadirkan persepsi yang menyenangkan dan menstimulus anak-anak bermain untuk meredakan sejenak kondisi psikologisnya, Sehingga dapat membantu kelancaran proses terapi. Tidak hanya secara visual saja, namun dapat dengan menghadirkan dengan pengalaman suatu ruang yang dirasakan tubuh dapat dilakukan.

### ***Architecture for Children***

Untuk mendukung objek rancang, maka sangat tepat menggunakan pendekatan ini, seperti yang dijelaskan Sarah scott (2010) dalam *Architecture for Children*, Setiap elemen arsitektur dalam fasilitas anak-anak harus dirancang sesuai dengan dunia mereka baik itu warna, skala, jarak dari tata letak ruang, semua disesuaikan dengan anak-anak. Dengan menghadirkan area ruang luar untuk bermain dan saling berinteraksi menjadi salah satu poin penting, karena anak-anak akan merasa lebih bebas dan tidak terkurung oleh ruang.

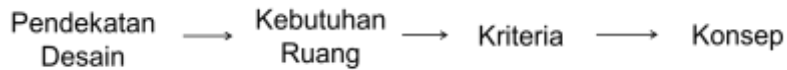
Transparasi, ini juga menjadi bagian penting dalam rancangan fasilitas anak-anak. Dengan ruang-

ruang transparan dimana anak dapat melihat anggota keluarga yang dikenali saat beraktivitas dalam ruang tersebut atau dapat melihat apa yang dilakukan teman-teman sebayanya, ini membuat anak merasa lebih aman dan tenang.

### **III.2 Metode Desain**

Menurut Kari Jormakka dalam *Basics Design Methods*, terdapat beberapa klasifikasi metoda desain. Metoda yang dipilih dalam proses perancangan ini adalah *Rationalist Approaches*. Dalam pendekatan rasional, arsitektur membutuhkan adanya pengetahuan dasar di berbagai bidang di luar arsitektur. Permasalahan pada objek ini berkaitan dengan psikologis anak. Perlu pertimbangan mengenai kondisi psikologis dan perilaku anak. Pendekatan yang digunakan pada perancangan ini menggunakan *Behavior Setting*, *Phenomenology of Perception* dan *Architecture for Children*.

Skema Metode yang didapat dari metode *Rationalist Approaches*



Tabel 3.1 Karakter Ruang dan Respon

Ruang	Karakter	Respon / Konsep
<b>Lobby</b>	Warna - warni, memiliki nuansa seperti area bermain, secara visual dapat menghadirkan persepsi yang menyenangkan,	Memiliki fasilitas bermain untuk anak-anak yang dihadirkan lewat elemen-elemen arsitektur, Elemen arsitektur disesuaikan skala pengguna, Memiliki batas yang jelas meskipun terbuka
<b>Ruang Bermain</b>	Warna - warni, Lantai dan dinding dilapisi bahan yang aman dan tidak keras, Ruangan tidak terkena sinar matahari langsung, Banyak jendela yang lebar dan mengarah ke ruang luar atau taman, Dapat diakses oleh semua anak	Elemen arsitektur disesuaikan skala pengguna, Ruang dengan pencahayaan yang terang namun tidak silau.
<b>Ruang Kesenian</b>	Ruangan tidak terkena sinar matahari langsung, Memiliki jendela yang lebar dan mengarah ke ruang luar atau taman, furnitur dengan skala anak-anak, membutuhkan view ruang luar, dapat diakses oleh semua anak-anak	Terdapat elemen-elemen arsitektur yang dapat mendukung suasana melukis, Memiliki warna pembeda dari ruang lain
<b>Ruang Musik</b>	Memiliki sedikit jendela agar suara dalam ruang tidak terlalu mengganggu aktivitas di luar, Skala anak-anak baik furnitur dan alat musik	Memiliki tekstur yang dapat mendukung fungsi ruang, Elemen arsitektur disesuaikan skala pengguna,
<b>Area Berkebun</b>	Rindang dan teduh, Memiliki area yang cukup luas untuk aktivitas bersama-sama, terletak pada area yang dapat dipantau dan dijangkau oleh perawat, Terletak cukup jauh dari ruang medis dan publik	Memiliki batas yang jelas meskipun terbuka, Penggunaan tekstur, material, dan elemen yang aman untuk anak-anak,
<b>Area Konseling</b>	Terbuka dan tidak dibatasi oleh dinding, memiliki view sekeliling ruang luar yang asri, Skala anak-anak, Memiliki unsur ruang luar pada area konseling	Tatanan furnitur yang memberikan batasan ruang yang jelas untuk konseling masing-masing, Dapat diakses oleh semua anak dan terapis,





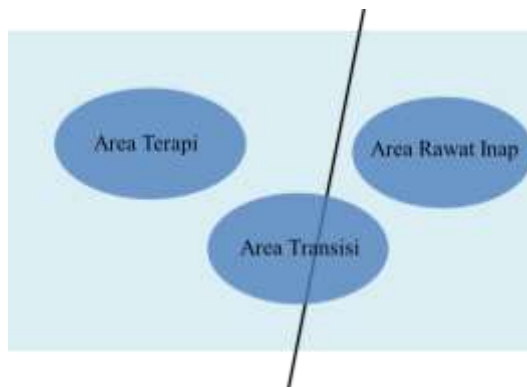
## BAB IV

### Konsep Desain

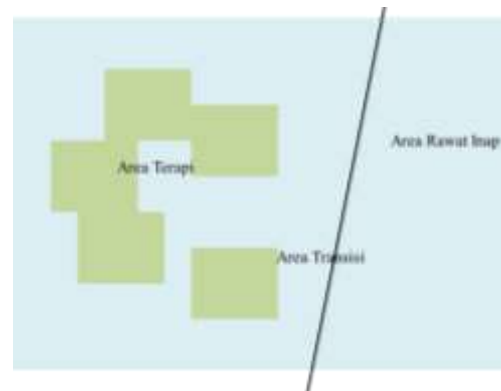
#### IV.1 Eksplorasi Formal

##### Eksplorasi desain 1

Eksplorasi awal yang dilakukan berkaitan dengan kebutuhan ruang dari aktivitas penanganan psikologis anak. Setelah ditentukan kebutuhan ruang maka menentukan tata letak dan zonasi dan memenuhi kriteria desain yang telah dibuat.



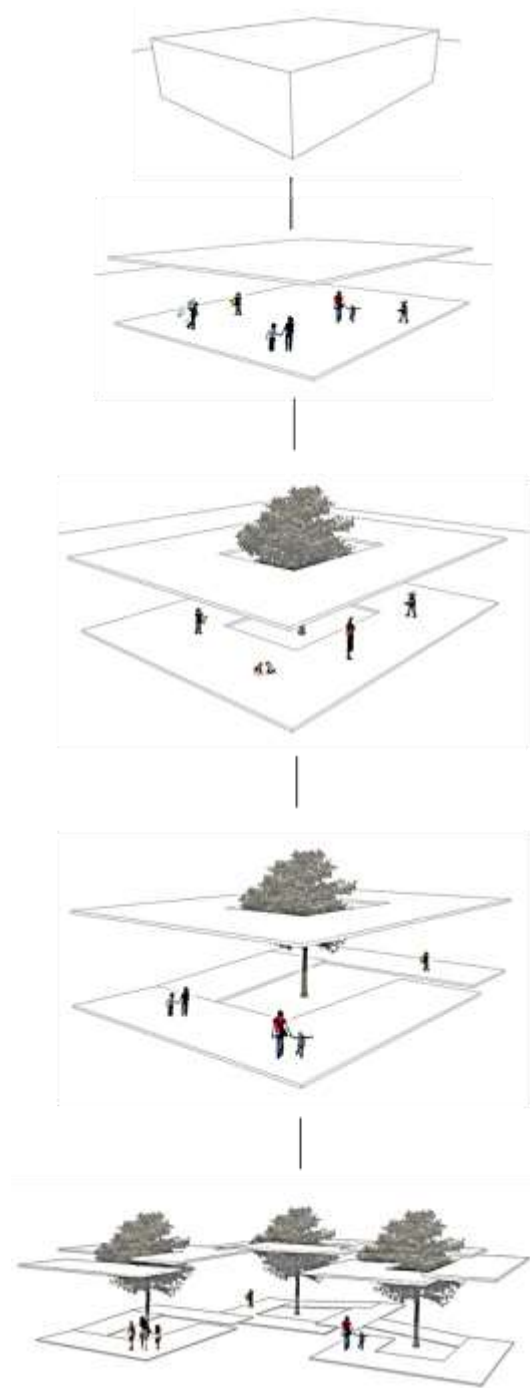
Setelah itu menentukan sirkulasi pengguna, digambarkan seperti pola aktivitas anak-anak ketika bermain yang selalu berlarian bebas memutar dan mengelilingi area bermainnya. Maka untuk tata letak tiap ruang pun demikian.



Tatanan ruang area terapi dirancang mengitari dan saling terhubung agar aktivitas dari setiap terapi saling berdekatan, dan anak-anak bisa saling melihat dan mengetahui aktivitas teman lainnya tanpa ada rasa khawatir. Dan juga memudahkan anak-anak untuk beresplorasi dan berkeliling di berbagai ruang.

## Eksplorasi desain 2

### Eksplorasi bentuk



Bentuk dieksplor berdasarkan kriteria desain. Bentuk digambarkan

seperi ruang *box*, dan dihilangkan dindingnya agar bersifat transparansi. Ini ditujukan agar anak saat proses terapi tidak merasa tertekan dalam satu ruang yang sempit, dan bisa saling melihat ke anak lain yang sedang sama-sama melakukan terapi. Sehingga tidak muncul kekhawatiran dan ketakutan.

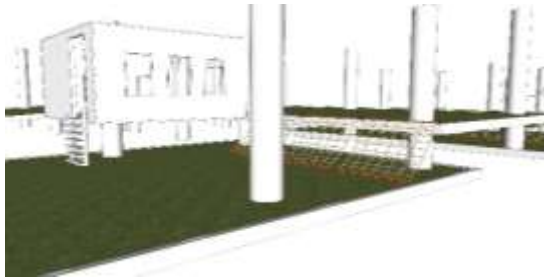
Massa dilubangi bagian tengah, karena pola aktivitas anak-anak yang sering berlarian mengitari area bermainnya. Dan menghadirkan ecobehavior sebagai metode penyembuhan yakni dengan memasukan unsur alam seperti pohon kedalam ruang, Jadi unsur ruang luar dimasukan ke dalam ruang dalam seperti menambahkan rerumputan di seluruh lantai satu. Sehingga memiliki suasana yang rindang dan asri.

Menambahkan elevasi di beberapa bagian sehingga dapat dijadikan area bermain untuk anak-anak dan menumbuhkan rasa keingintahuan anak untuk mengkesplor tiap ruang, sehingga dapat sedikit demi sedikit dapat mengurangi perilaku anak yang terkesan menutup diri dan pendiam akibat dampak kekerasan.

## Eksplorasi Desain 3

Objek rancang secara visual dapat menghadirkan persepsi yang

menyenangkan dan menstimulus anak-anak untuk bermain. Baik dari ruang dalam maupun ruang luar atau tapak.



Untuk ruang dalam, seperti menggunakan jaring-jaring untuk akses ketempat lain. Sehingga anak dapat memanjat, bermain dan beresplorasi. Dan meletakkan ruang-ruang kecil seperti rumah pohon yang dapat digunakan untuk bersembunyi dan bermain.



Menggunakan ramp yang dilapisi rerumputan sebagai akses ke tempat lain yang memiliki elevasi, agar anak dapat berlarian dengan bebas tanpa tersandung.

Untuk ruang luar atau tapak, di jadikan beberapa area sesuai fungsinya. Konsep tapak dihadirkan dengan nuansa yang

alami, dengan memasukan unsur-unsur alam dan suara-suara yang menenangkan seperti aliran air dan pepohonan rindang yang tertiuip angin.



Untuk ruang luar sendiri juga dapat menghadirkan persepsi yang menstimulus anak-anak untuk bermain dan beraktivitas agar anak-anak yang trauma dan menutup diri mau membuka diri dan saling bersosialisasi



Landscape juga dibedakan fungsinya, ada yang sebagai tempat untuk bermain bersama, untuk orang tua atau keluarga duduk bersantai bersosialisasi bersama dengan anggota keluarga lain, ada yang dijadikan tempat beristirahat sejenak perawat, terapis dan pegawai, ada juga digunakan untuk tempat merenung dan menyendiri bagi anak yang masih membutuhkan masa penyesuaian.



#### **Eksplorasi Desain 4**

Batasan tiap ruang untuk di area lantai satu dirancang transparansi atau tanpa ada batasan dinding. Sehingga antara ruang luar dan ruang dalam seperti menjadi satu. Ini agar dapat saling mengawasi dan dekat dengan alam saat beraktivitas.



## Eksplorasi desain 5

Konsep Ruang. Karakter tiap ruang dibedakan sesuai aktivitas terapi yang ada.



Untuk ruang rawat inap, karakter dan suasana dibedakan sesuai usia anak. Kamar tidur dikelompokkan berdasarkan 2 kelompok, yaitu usia 5 – 9 tahun dan 10 – 15 tahun.

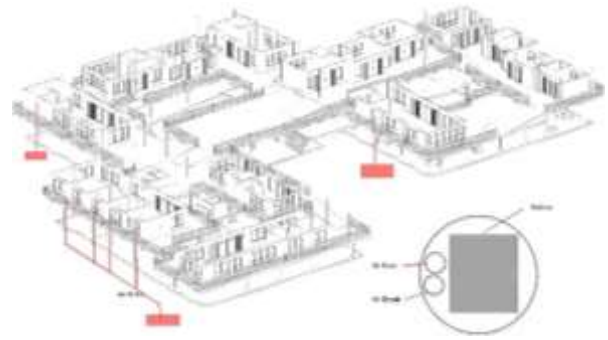
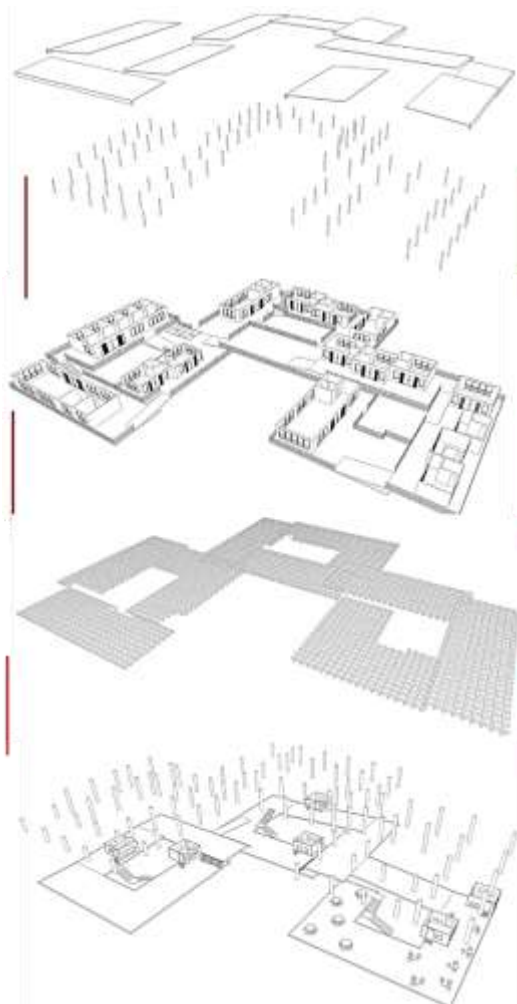




## IV.2 Eksplorasi Teknis

### Sistem Struktur

Sistem struktur yang digunakan adalah *waffle slab*. *Waffle slab* dipilih agar sesuai dengan kebutuhan ruang yang ada di lantai satu yang membutuhkan ruang cukup luas tanpa terganggu kolom-kolom.



Sistem utilitas disembunyikan didalam kolom. Mulai dari saluran air bersih dan kotor, dan juga aliran listrik. Namun tidak dijadikan satu kolom untuk semua saluran, dalam satu kolom hanya terdapat satu sistem. Sistem utilitas disembunyikan agar tidak mengganggu proses terapi, dan tidak membahayakan anak-anak.

### Sistem Kebakaran

Menggunakan Sprinkler dan detektor kebakaran juga dipasang untuk meningkatkan keamanan jika ada kebakaran. Sprinkel diletakan di sela-sela sistem *waffle slab*.

### Sistem Utilitas

## **BAB V**

### **DESAIN**

#### V.1 Eksplorasi Formal









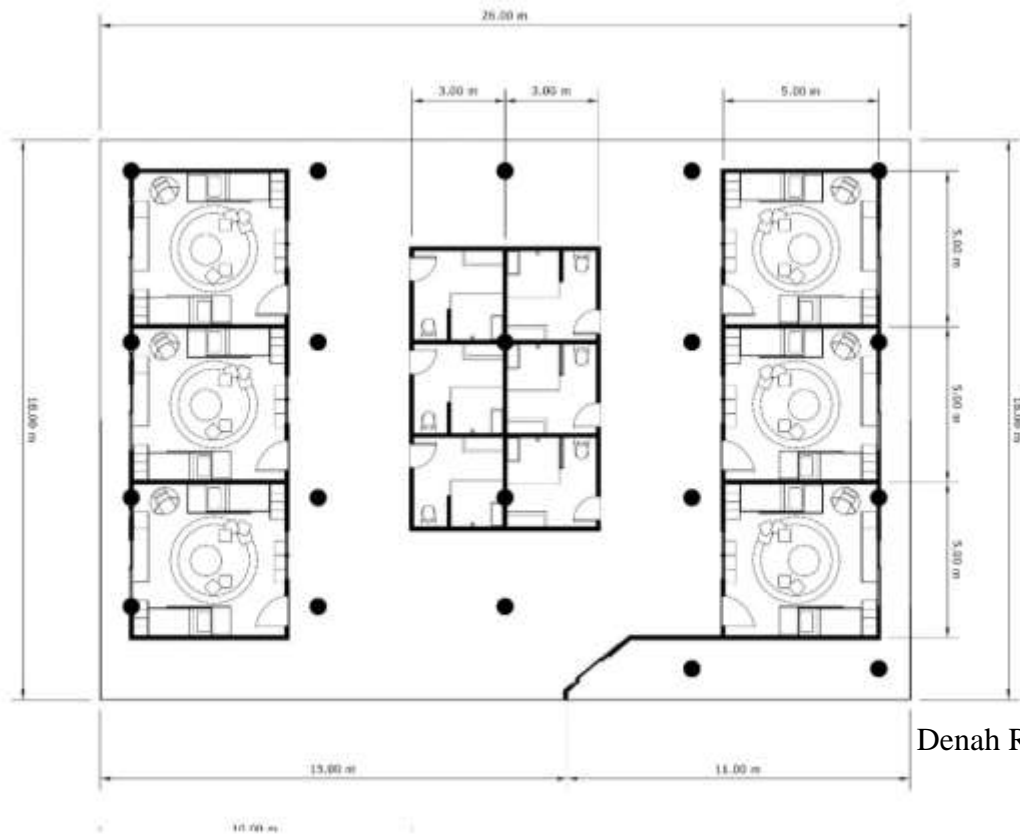




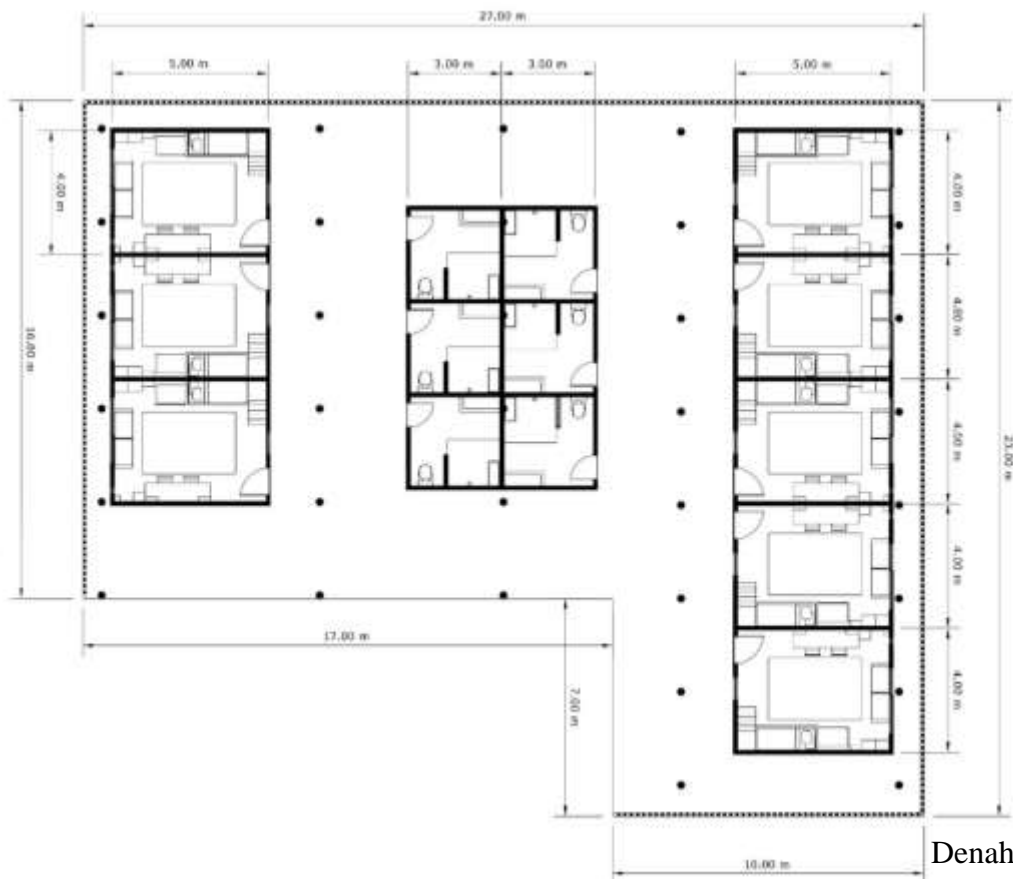
Denah a - a'



Denah b - b'

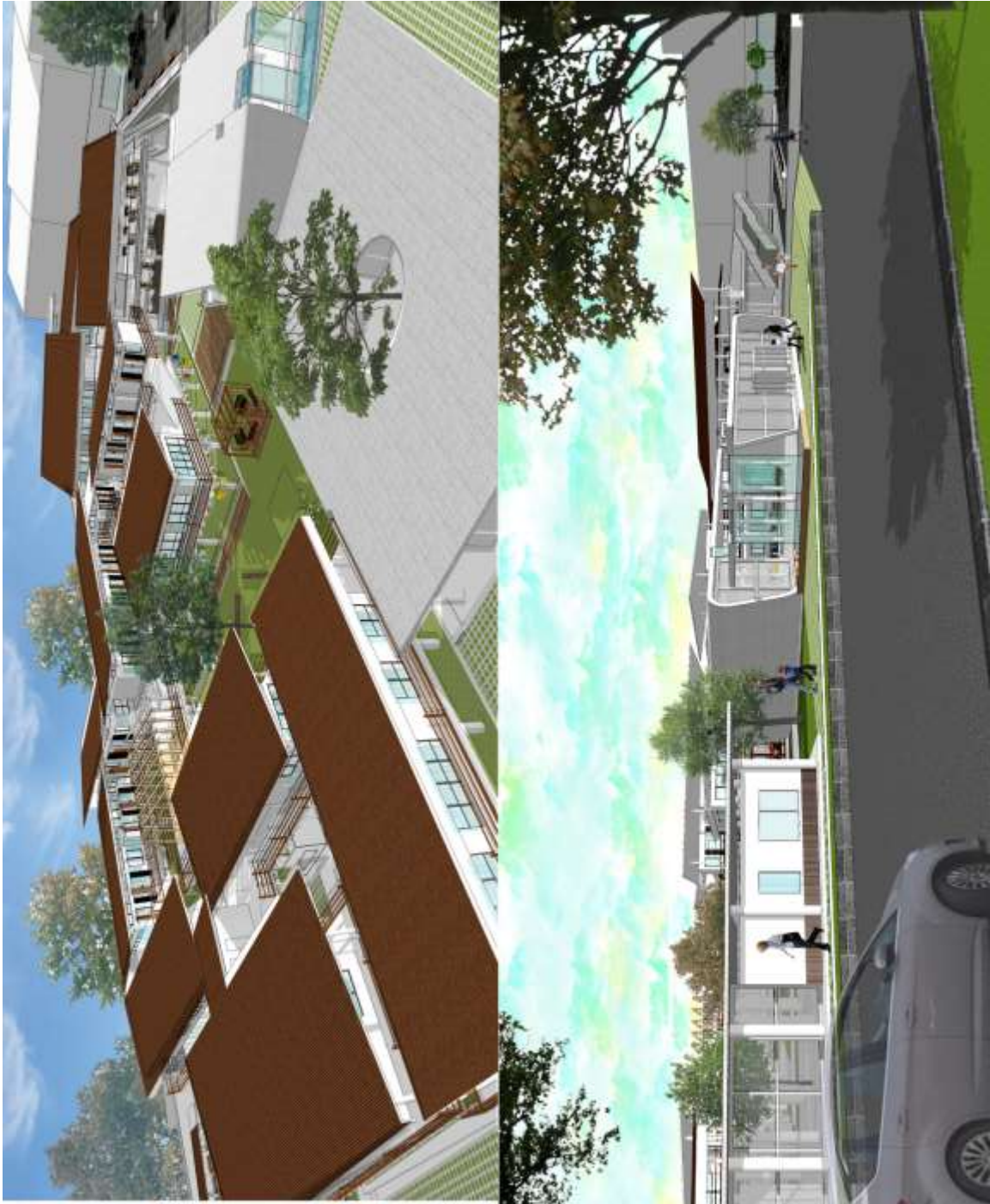


Denah Rawat Inap Lt 1



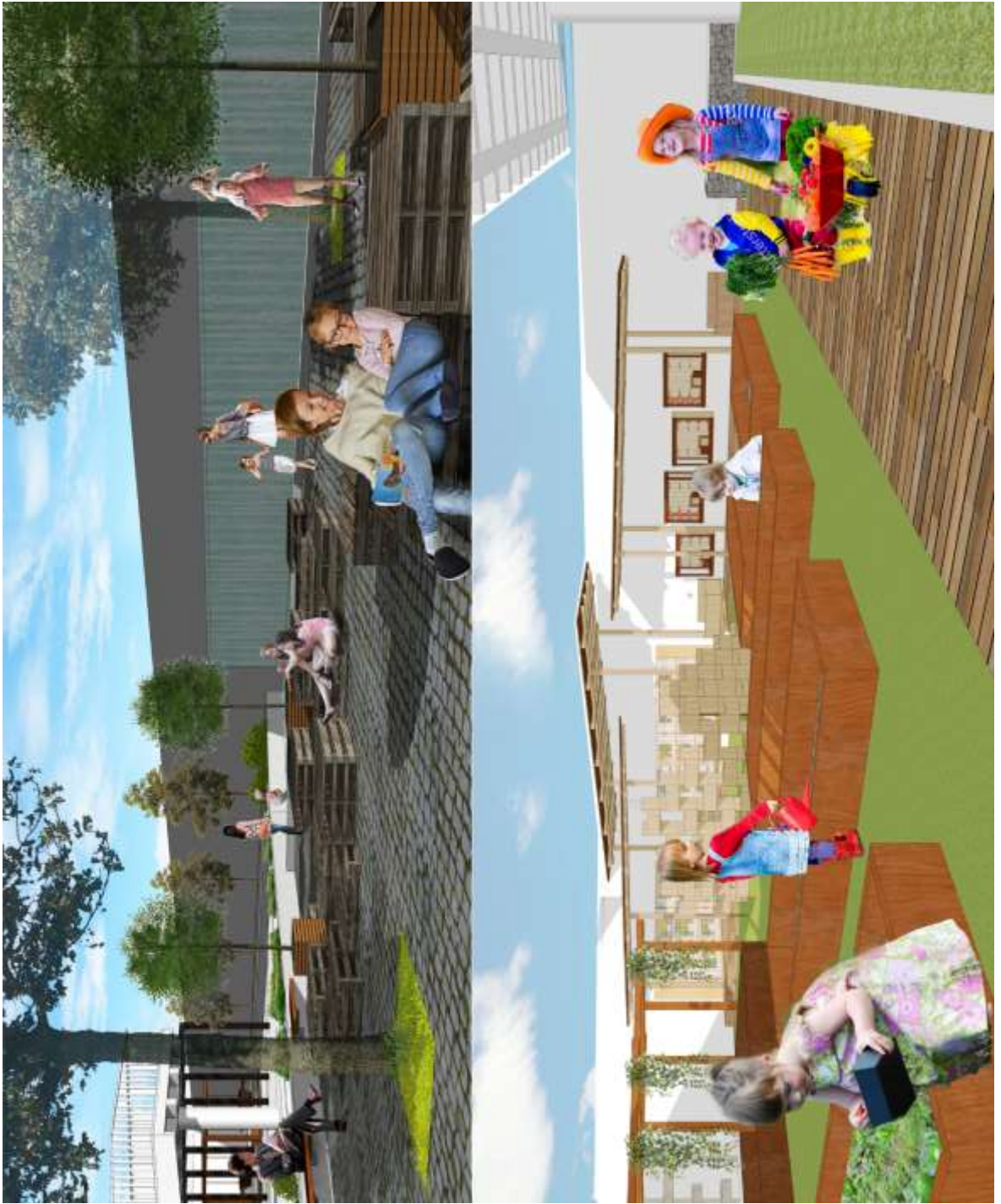
Denah Rawat Inap Lt 2









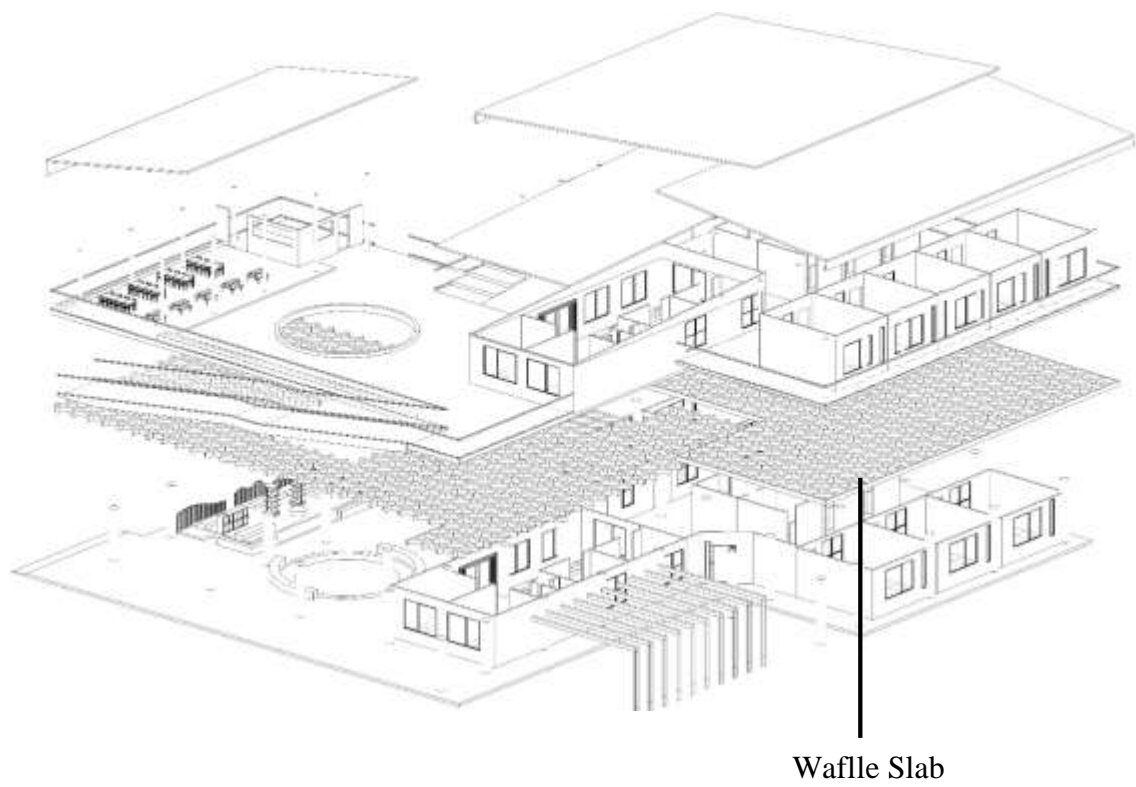
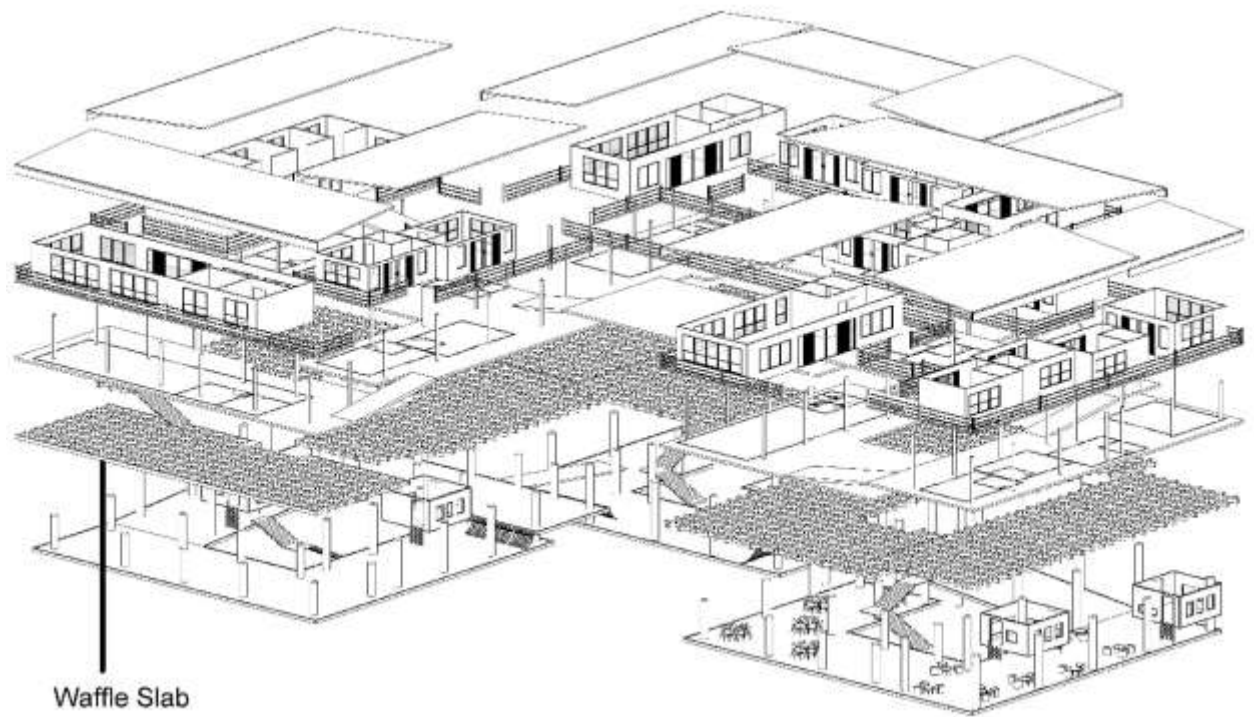




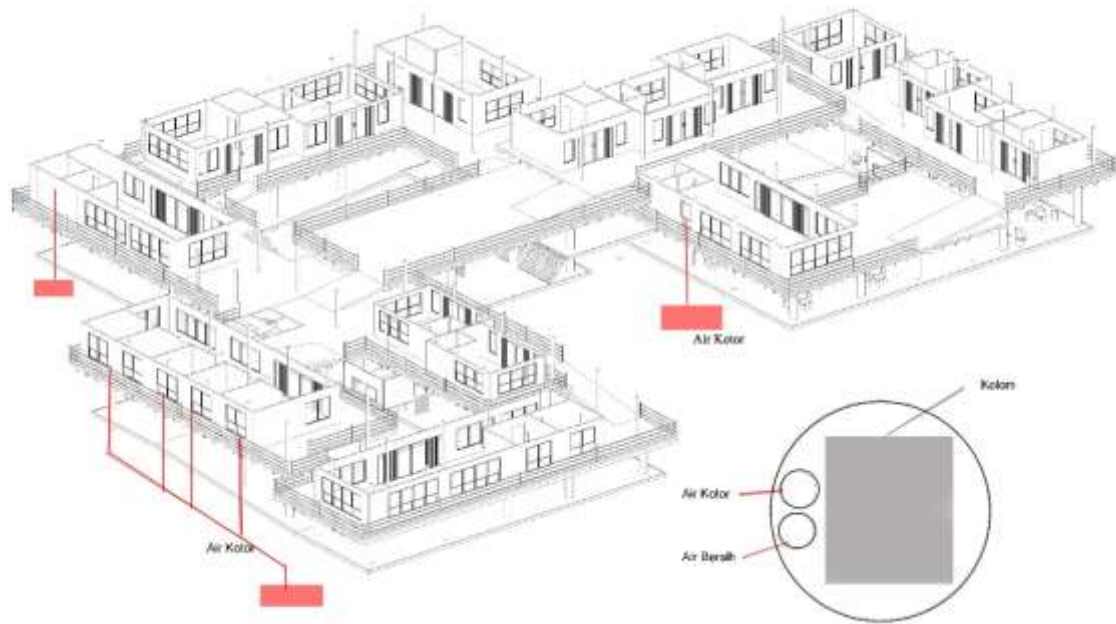


## V.2 Eksplorasi Teknis

### Aksonometri Struktur



## Aksonometri Utilitas



## **BAB VI**

### **Kesimpulan**

Fasilitas Rehabilitasi Anak Korban Kekerasan ini dirancang berdasarkan isu mengenai penanganan psikologis yang masih kurang maksimal karena kurangnya fasilitas dan suasana lingkungan yang masih belum mendukung proses terapi. Fasilitas dan elemen-elemen arsitektur yang dihadirkan pada objek rancang ini, diharapkan dapat membantu proses terapi dan dapat mempengaruhi psikologis dan perilaku anak agar dapat membaik. Sehingga anak-anak tersebut dapat kembali kedalam lingkungan sosial mereka seperti sedia kala.

## DAFTAR PUSTAKA

- Jenny, Carole (2011), *Child Abuse and Neglect: Diagnosis, Treatment, and Evidence*, Canada.
- Lutzker, John R. (1997), *Handbook of Child Abuse Research and Treatment*, University of Judaism; Los Angeles.
- Laurens, J. Marcella (2004), *Arsitektur dan Perilaku Manusia*, Jakarta.
- White, Edward T., (1995). *Site Analysis*. Florida A & M University; Florida.
- Neufert, Ernst. (1991), *Data Arsitek Jilid 2*. Erlangga, Jakarta.
- Scott, Sarah (2010), *Architecture for Children*, Australia.
- Jormakka, Kari. (2008), *Basics Design Method*, Birkhäuser.
- Marcus, Clare Cooper & Sachs, Naomi A. (2014), *Therapeutic Landscapes, An Evidence Based Approach to Designing Healing Gardens and Restorative Outdoor Spaces*, New Jersey.

## BIOGRAFI PENULIS

### IDENTITAS

Nama : Gagas Dio Agil Liyanto  
Tempat / Tanggal Lahir : Surabaya / 12 Oktober 1994  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Alamat : Jl. Gunung Sari 2 No. 144 Surabaya  
Telepon : +6289678263044  
E-mail : gagasdhio@gmail.com



### RIWAYAT PENDIDIKAN

- TK Mekar Sari (1998 – 2000)
- SD Negeri Gunung Sari 2 (2000 – 2006)
- SMP Negeri 34 Surabaya (2006 – 2009)
- SMA Wachid Hasyim 2 Taman (2009 – 2012)
- Jurusan Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember (2012 – 2017)